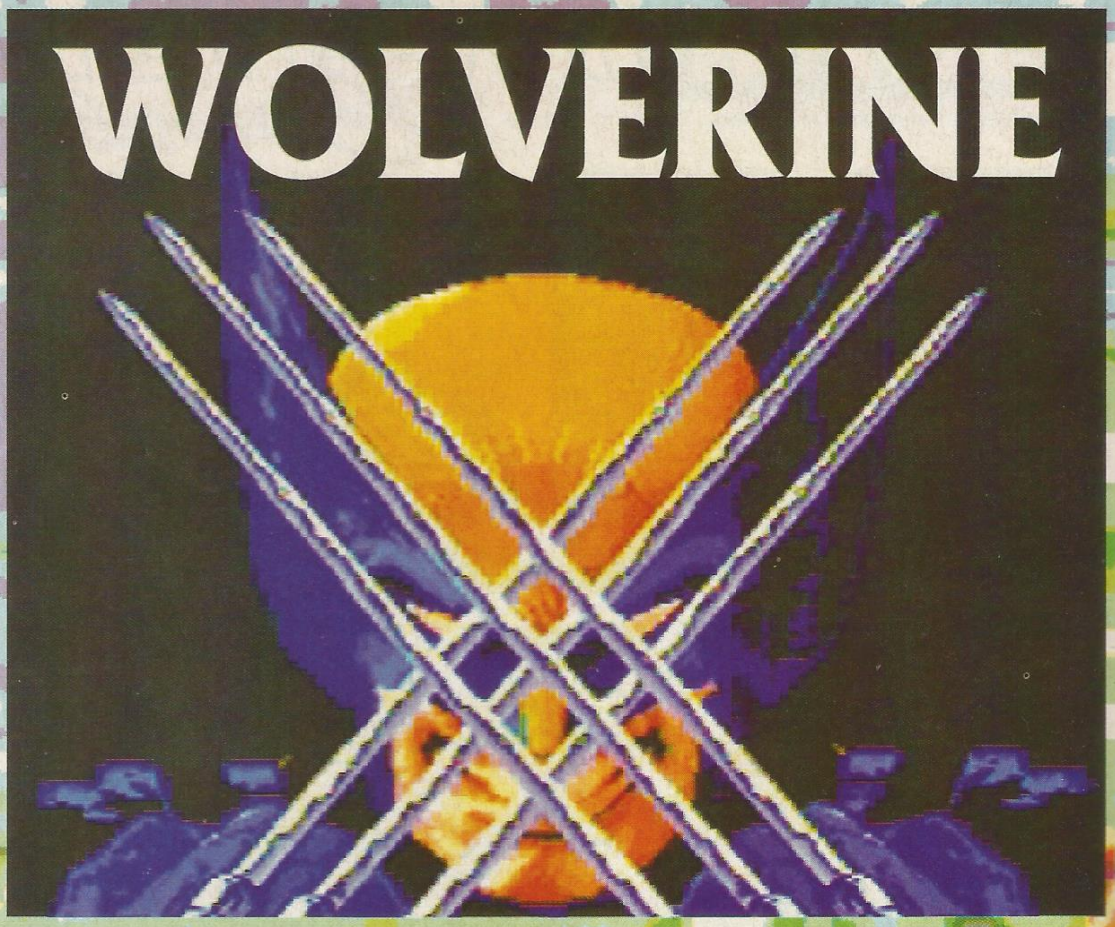
MEGA DRIVE

O mais nervoso membro dos X-Men parte em busca de seu passado. Afie as garras e encare...

WOLVERINE



ADAMANTIUM RAGE

Gráficos 9
Música 8
Jogabilidade 9
Média 8,7

FICHA
Tipo: Ação
Fabricante: Acclaim
Memória: 16 Megabits
Fases: 7
Jogadores: 1

COMANDOS

A - Pulo
B - Chute
C - Garras
↑ - Garra em cima
↘ + A - Salto com garra
B + C - Ataque duplo
Pulo + C, perto da parede - Escalar

TODOS OS PASSWORDS

FASE	PASSWORD
2	Mariko
3	Silver Fox
4	Department
5	Madripoor
6	Asano
7	The Hudsons

O jogaço *Wolverine - Adamantium Rage* chega simultaneamente para SNES e Mega Drive. E arrassa, a começar pelos gráficos muito bem feitos e um tom realista, bastante próximo aos quadrinhos. O som, inspirado, ajuda a dar o tom ao jogo e já na apresentação se percebe o show de qualidade gráfica (e isso vale para os dois sistemas). Wolverine, o mais nervoso dos X-Man, descobre que a maioria de suas memórias são na realidade implantes celebrais, usados para que ele se esquecesse de seu período como agente secreto do governo canadense. Ainda calmo, ele começa a procurar nos computadores alguma pista que possa levá-lo aos responsáveis. Então se lembra do projeto Weapon - X, que lhe deu as garras e ossos cobertos de adamantium. Mas e se essa memória também for falsa? Aí, o nosso amigo volta ao normal, ou seja, nervosinho como sempre, e vai aos laboratórios. É quando começa o jogo. Na opção Files, estão registrados todos os personagens do game, com suas especificações, poderes e pontos fracos. É fundamental consultá-los. De um modo geral, a jogabilidade é excelente. O fator dificuldade está ideal e exige concetração, além de alguma paciência. E lembre-se: o domínio completo dos comandos é fundamental para avançar no game. Por isso, treine-os bastante.

1 Laboratórios Weapon - X

O objetivo é destruir o laboratório. Como sempre, não é todo mundo que gosta da idéia. Você vai encontrar alguns cientistas fáceis de matar, alguns guardas (faça o salto com garra e já fique apertando o botão C agachado), Droids flutuantes (use a garra em cima) e cachorros-robôs (encoste-os no canto e dê chutes ou garras sem parar). No Sistema de Defesa Central, fique dando pulos duplos (aperte botão A durante o pulo).

2
Ártico

Recusando a ajuda dos colegas X-Man, Wolverine vai para a região norte do Canadá onde será perseguido por um helicóptero (primeiro destrua suas armas para em seguida se concentrar na cabine). Lá você encontrará Albert, um andróide que tem as mesmas habilidades de Wolverine (faça combos de salto com garra, depois aperte o botão B - se cair longe - ou botão C - se estiver perto). No fim, irá enfrentar Lurker, o Lincantropo (ou se preferir, o lobisomem): acerte uma rasteira, aperte C ao mesmo tempo que ele der um soco, acerte de novo uma rasteira e repita toda a operação.

3
Floresta dos Ninjas, Clã "The Hand"

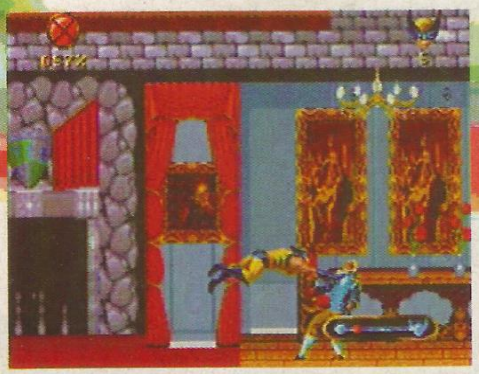
A missão é achar as duas cavernas onde estão Lady Deathstrike e Sabretooth. Para matá-los, faça o esquema usual: salto com garra e botão B ou C agachado. No fim, você descobre que Shinobi Shaw, filho de Sebastian Shaw, é um sujeito que não vai muito com a cara de Wolverine.

4
Mundo de Cyber

A caminho de Inner Circle, onde está Shinobi, Wolverine é envenenado por Cyber, o maior rival de nosso herói. Aí a história fica realmente maluca: Wolverine entra em um mundo psicodélico. Passe a fase inteira correndo, sem matar ninguém, só desviando. Como Cyber só é vulnerável ao seu próprio veneno, empurre-o para o poço verde no canto direito da tela.

5
Inner Circle 1

Aqui é só encontrar o caminho para o Inner Circle. Nada difícil



6
Inner Circle 2

Nos subterrâneos do Inner Circle, vá sempre descendo e indo para a direita. Não esqueça que você pode se pendurar nas correntes. Contra o robô de Shinobi Shaw, destrua primeiro a base, depois as armas e, finalmente, o lugar onde está Shinobi. Mas vá rápido, pois o tempo passa depressa.

7
Esgotos

Vindo do futuro, Fitzroy aproveita a situação para atacar Wolverine. Depois de passar pelos crocodilos, sobra o robô de Fitzroy. Para passar por ele ataque e fuja pulando sobre ele rapidamente.